

RANCANG BANGUN SISTEM PERANGKAT LUNAK UNTUK PEMESANAN TIKET BOX PERTANDINGAN PERSEBAYA SURABAYA BERBASIS WEB

SKRIPSI



Oleh :

ACHMAD FARIZ RACHMAN HAKIM
0836010025

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2012

RANCANG BANGUN SISTEM PERANGKAT LUNAK UNTUK PEMESANAN TIKET BOX PERTANDINGAN PERSEBAYA SURABAYA BERBASIS WEB

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
Jurusan Teknik Informatika

Oleh :

ACHMAD FARIZ RACHMAN HAKIM
0836010025

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAWA TIMUR
2012

LEMBAR PENGESAHAN

RANCANG BANGUN SISTEM PERANGKAT LUNAK UNTUK PEMESANAN TIKET BOX PERTANDINGAN PERSEBAYA SURABAYA BERBASIS WEB

Disusun Oleh :

ACHMAD FARIZ RACHMAN HAKIM
0836010025

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Negara Lisan
Periode II Tahun Akademik 2012/2013

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom
NIP/NPT. 3 7903 04 01971

Ronggo Alit, S.Kom, MM
NIP/NPT. 3 8412 10 03211

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri
UPN "Veteran" Jawa Timur

Dr. Ir. Ni Ketut Sari, MT.
NIP. 19650731 199203 2 001

SKRIPSI

RANCANG BANGUN SISTEM PERANGKAT LUNAK UNTUK PEMESANAN TIKET BOX PERTANDINGAN PERSEBAYA SURABAYA BERBASIS WEB

Disusun Oleh :

ACHMAD FARIZ RACHMAN HAKIM
0836010025

Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi
Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Pada Tanggal 23 November 2012

Pembimbing :

1.

Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom
NIP/NPT. 3 7903 04 01971

2.

Ronggo Alit, S.Kom, MM
NIP/NPT. 3 8412 10 03211

Tim Penguji :

1.

Ir. Sutiyono MT
NIP. 19600713 198703 1001

2.

Rinci Kembang Hapsari, S.Si, M.Kom
NPT. 3 7712 08 01681

3.

Budi Nugroho, S.Kom. M.Kom
NPT. 3 8006 05 02051

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknologi Industri
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Ir. Sutiyono, MT
NIP. 19600713 198703 1001



KETERANGAN REVISI

Mahasiswa di bawah ini :

Nama : Achmad Fariz Rachman Hakim
NPM : 0836010025
Jurusan : Teknik Informatika

Telah mengerjakan revisi/ ~~tidak ada revisi~~*) pra rencana (design)/ skripsi ujian lisan periode II, TA 2012/2013 dengan judul:

“RANCANG BANGUN SISTEM PERANGKAT LUNAK UNTUK PEMESANAN TIKET BOX PERTANDINGAN PERSEBAYA SURABAYA BERBASIS WEB”

Surabaya, 06 Desember 2012

Dosen Penguji yang memerintahkan revisi:

- | | | |
|--|---|---|
| 1) <u>Ir. Sutiyono, MT</u>
NIP. 19600713 198703 1001 | { | } |
| 2) <u>Rinci Kembang Hapsari, S.Si, M.Kom</u>
NPT. 3 7712 08 01681 | { | } |
| 3) <u>Budi Nugroho, S.Kom. M.Kom</u>
NPT. 3 8006 05 02051 | { | } |

Mengetahui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom
NIP/NPT. 3 7903 04 01971

Ronggo Alit, S.Kom, MM
NIP/NPT. 3 8412 10 03211

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir (skripsi) yang berjudul :

“Rancang Bangun Sistem Perangkat Lunak Untuk Pemesanan Tiket Box
Pertandingan Persebaya Surabaya Berbasis Web”

Laporan Tugas Akhir (skripsi) disusun sebagai syarat untuk menempuh Kelulusan di Fakultas Teknologi Industri Jurusan Teknik Informatika Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Surabaya Jawa Timur.

Laporan Tugas Akhir (skripsi) ini memberikan peneliti kesempatan untuk lebih memperdalam ilmu yang diperoleh selama masa perkuliahan dan untuk mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan selesainya Laporan Tugas Akhir (skripsi) ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada peneliti. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Ir. Sutiyono. MT selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri UPN “Veteran” Jawa Timur.
2. Ibu Dr. Ir. Ni Ketut Sari, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika UPN “Veteran” Jawa Timur.
3. Bapak Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom selaku Pembimbing I yang telah mengarahkan, memberikan bimbingan dan saran yang membangun dalam menyusun skripsi ini serta telah banyak meluangkan banyak waktunya untuk

membimbing saya hingga selesai dalam pengerjaan Laporan Tugas Akhir (skripsi) di UPN “Veteran” Jawa Timur.

4. Bapak Ronggo Alit, S.Kom, MM selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan dalam bimbingan, dorongan serta kritik yang bermanfaat bagi peneliti sejak awal hingga terselesainya laporan Laporan Tugas Akhir (skripsi) di UPN “Veteran” Jawa Timur.
5. Bapak Ram Surahman selaku media officer Persebaya Surabaya dan Mas Dito Arief selaku manager marketing Persebaya Surabaya yang telah mengizinkan peneliti untuk menjadikan Persebaya Surabaya sebagai studi kasus Tugas Akhir (skripsi).
6. Kedua orang tua peneliti, ibu dan almarhum ayah atas semua doanya, dukungan serta harapan-harapannya selama ini sehingga terselesaikannya Laporan Tugas Akhir (skripsi). Semoga dengan ini, peneliti sedikit bisa membahagiakan dan membanggakan kalian.
7. Saudara – saudara peneliti, Mbak Nur, Frank, Mbak Upik, Mas Ulin, Mas Affan, Mbak Mila, Mas Handri, Mas Tole, Mbak Eni, Rizal, Tyas, Diva, Nauval, dan Marcelo atas semua doa, bantuan dan support yang telah diberikan. Doa, support, dan bantuan kalian sangat berarti bagi peneliti.
8. Sahabat – sahabat ALU dan Ilmu Komputer. Altaf, Rio, Bagus, Faza, Pepenk, Arul, Anas, Oyang, Yudha, Ericka, Hadi, Rizky, Heldan, Nanang, Ferry, dan Elvin yang telah mendukung, membantu peneliti selama kuliah, mengerjakan tugas, UTS, UAS, PKL, sampai tugas akhir (skripsi) ini. Dan kepada sahabat – sahabat ex-Ilmu Komputer, Rendra, Banu, Dito, Novan, Huda, Elit, Aditya, dan Alter. Peneliti tidak dapat memberikan sesuatu yang berarti untuk kalian,

hanya ucapan kata yang tulus “Terima Kasih Banyak”. Semoga kesuksesan dan kebahagiaan bersama kita, Dulur. Kalian LUAR BISA!!!

9. Teman – teman 16. Marita, Daniar, Reni, Daniar, Denny, Annas, Agus, Ambon, dan kawan – kawan yang selalu memberi semangat dan dukungan kepada peneliti. Terima kasih, Kawan. Doa kalian adalah semangatku.
10. Teman – teman peneliti yang tidak pernah lelah mendoakan, memberikan semangat, support, hingga meminjami buku referensi kepada peneliti. Marie, Amico, Ida, Prapti, teman seangkatan TF, arek Warrior, arek SMP, arek SMA, arek Altara, dan semuanya yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu. Terima kasih banyak, Kawan. Semoga kesuksesan dan kebahagiaan menyertai langkah kita.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam pelaksanaan pembuatan Aplikasi ini namun peneliti berharap semoga Aplikasi ini dapat ikut menunjang perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya ilmu komputer. Kritik dan saran yang membangun kami harapkan untuk kesempurnaan penelitian laporan ini, semoga dapat bermanfaat.

Surabaya, Desember 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

Abstrak	i
Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi.....	v
Daftar Gambar	viii
Daftar Tabel.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat	4
1.6 Metodologi Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Sejarah Berdirinya Persebaya Surabaya	9
2.1.1 Struktur Organisasi Persebaya Surabaya	10
2.1.2 Susunan Pemain Persebaya Musim 2011-2012	12
2.2 Mekanisme Pemesanan Tiket	13
2.3 Pengenalan PHP (Personal Home Page)	13
2.3.1 Struktur Program PHP	16
2.3.2 Variabel	16
2.3.3 Tipe Data	17
2.3.4 Percabangan	18
2.3.5 Perulangan	20
2.4 CSS (Cascading Style Sheets)	21
2.5 MySQL	25
2.5.1 Konektivitas PHP-MySQL	28

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	30
3.1 Analisis Sistem.....	30
3.2 Flowchart Aplikasi	31
3.3 Perancangan Sistem	32
3.3.1 Context Diagram	33
3.3.2 DFD Level 0	34
3.4 Perancangan Database	36
3.4.1 Perancangan Data	37
3.4.2 Perancangan Tabel	40
3.5 Perancangan Interface	43
 BAB IV IMPLEMENTASI	 50
4.1 Kebutuhan Sistem	50
4.4.1 Perangkat Keras (hardware)	50
4.4.2 Perangkat Lunak (software).....	51
4.2 Implementasi Sistem	51
4.2.1 Tampilan Halaman Profil	52
4.2.2 Tampilan Halaman Contact.....	52
4.2.3 Tampilan Halaman Information.....	53
4.2.4 Tampilan Halaman Login	54
4.3 Tampilan Halaman Untuk Admin.....	55
4.3.1 Tampilan Halaman Awal	56
4.3.2 Tampilan Halaman Jadwal Pertandingan	57
4.3.3 Tampilan Halaman Kategori Tiket	58
4.3.4 Tampilan Halaman Kuota Tiket	58
4.3.5 Tampilan Halaman Lokasi Tiket	59
4.3.6 Tampilan Halaman Data Reservasi	60
4.3.7 Tampilan Halaman Histori	61
4.3.8 Tampilan Halaman Tambah User	62
4.3.9 Tampilan Halaman Edit User	63
4.3.10 Tampilan Halaman Lihat User	64
4.4 Tampilan Halaman Untuk Petugas Lokasi	64

4.4.1 Tampilan Halaman Home	65
4.4.2 Tampilan Halaman Input Reservasi	65
4.4.3 Tampilan Halaman Lihat Reservasi	67
4.4.4 Tampilan Halaman Ganti Password	68
 BAB V UJI COBA DAN EVALUASI	67
5.1 Ujicoba Untuk Pengguna Umum	70
5.1.1 Ujicoba Profil	70
5.1.2 Ujicoba Contact	71
5.1.3 Ujicoba Information	72
5.2 Ujicoba Untuk Petugas Lokasi	73
5.2.1 Ujicoba Login	73
5.2.2 Ujicoba Input Reservasi	74
5.2.3 Ujicoba Bukti Reservasi	76
5.2.4 Ujicoba Lihat Reservasi	77
5.2.5 Ujicoba Ganti Password	79
5.3 Ujicoba Untuk Admin	81
5.3.1 Ujicoba Jadwal Pertandingan	81
5.3.2 Ujicoba Kategori Tiket	83
5.3.3 Ujicoba Kuota Tiket	86
5.3.4 Ujicoba Lokasi Tiket	87
5.3.5 Ujicoba Data Reservasi	91
5.3.6 Ujicoba Histori	94
5.3.7 Ujicoba Tambah User	95
5.3.8 Ujicoba Edit User	97
5.3.9 Ujicoba Lihat User	102
 BAB VI PENUTUP	105
6.1 Kesimpulan	105
6.2 Saran	106
 DAFTAR PUSTAKA	107

Rancang Bangun Sistem Perangkat Lunak Untuk Pemesanan Tiket Box
Pertandingan Persebaya Surabaya Berbasis Web

Pembimbing I : Nur Cahyo Wibowo, S.Kom, M.Kom

Pembimbing II : Ronggo Alit, S.Kom, MM

ABSTRAK

Tiket box yang diterapkan oleh panpel Persebaya adalah dengan cara memesan tiket terlebih dahulu di sejumlah tempat yang sebelumnya telah ditunjuk oleh panpel Persebaya. Setelah melakukan pemesanan, para calon pembeli diberikan kuitansi sebagai bukti pemesanan untuk bisa ditukarkan menjadi tiket. Pemesanan tiket sendiri bisa dilakukan antara H-5 sampai H-1 menjelang pertandingan. Penukarannya tiket dilakukan pada hari hari H sebelum pertandingan dimulai di tempat pemesanan.

Namun, penggunaan sistem tiket box tersebut juga mempunyai beberapa kekurangan atau celah yang bisa saja dimanfaatkan oleh pihak yang tidak bertanggung untuk mencari keuntungan. Hal itu dikarenakan sistem tiket box tersebut dilakukan secara manual sehingga pemesanan, pendataan calon pembeli, hingga monitoring pihak panpel Persebaya ke sejumlah lokasi tiket box untuk mengetahui jumlah tiket yang telah terjual juga dilakukan secara manual. Oleh karena itu, perlu juga sistem tiket box tersebut bisa dilakukan secara terkomputerisasi agar dapat memudahkan kinerja para panpel Persebaya untuk mengetahui data – data para calon pembeli hingga memonitoring lokasi tiket box. Suatu sistem yang dilakukan secara terkomputerisasi dapat menghemat baik dari segi waktu, ruang, tenaga, biaya dan lain-lain dibandingkan dengan dilakukan secara manual..

Untuk memecahkan permasalahan tersebut serta menunjang kinerja panitia pelaksana (Panpel) Persebaya Surabaya dalam pemesanan tiket diperlukan sebuah aplikasi pemesanan tiket box berbasis web sehingga yang biasanya dilakukan secara manual berubah menjadi ke secara yang terkomputerisasi. Dengan kata lain, aplikasi ini merupakan suatu sistem yang menangani bagian pemesanan tiket box pertandingan yang diselenggarakan oleh pihak panpel Persebaya Surabaya.

Kata kunci : Sistem Pemesanan Tiket, Tiket Box, Persebaya.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Persebaya Surabaya merupakan sebuah klub sepakbola profesional yang berhome base di Surabaya. Dalam melakoni pertandingan, Persebaya selalu didamping suporter setia mereka untuk mendukung di setiap saat. Suporter tersebut mendukung dan menonton langsung di stadion dengan membeli tiket masuk pertandingan. Akhir - akhir ini panitia pelaksana (panpel) klub Persebaya Surabaya mempunyai terobosan baru dalam penjualan tiket masuk pertandingan yaitu dengan menerapkan sistem tiket box. Tiket box yang diterapkan oleh panpel Persebaya adalah dengan cara memesan tiket terlebih dahulu di sejumlah tempat yang sebelumnya telah ditunjuk oleh panpel Persebaya. Setelah melakukan pemesanan, para calon pembeli diberikan kuitansi sebagai bukti pemesanan untuk dapat ditukarkan menjadi tiket masuk. Pemesanan tiket sendiri bisa dilakukan antara H-5 sampai H-1 menjelang pertandingan. Penukarannya dilakukan pada hari hari H sebelum pertandingan dimulai di tempat pemesanan.

Hal ini dilakukan bertujuan untuk memberikan layanan terbaik kepada suporter Persebaya dalam hal membeli tiket masuk pertandingan sehingga mereka tidak perlu lagi berdesakan – desakan dalam membeli tiket yang dilakukan pada hari H sebelum pertandingan. Selain itu, pada hari H tersebut tiket banyak diborong oleh para oknum calo tiket dalam mencari keuntungan karena tiket yang telah didapat akan dijual kembali ke suporter Persebaya, sehingga secara tidak

langsung sistem tiket box ini juga memberantas para calo yang telah meresahkan suporter Persebaya dalam melakukan pembelian tiket.

Dibalik banyak manfaat yang sangat besar dalam penggunaan sistem tiket box tersebut, juga mempunyai beberapa kekurangan atau celah yang bisa saja dimanfaatkan oleh pihak yang tidak bertanggung untuk mencari keuntungan. Hal itu dikarenakan sistem tiket box tersebut dilakukan secara manual. Mulai dari pemesanan, pendataan calon pembeli, hingga monitoring pihak panpel Persebaya ke sejumlah lokasi tiket box untuk mengetahui jumlah tiket yang telah terjual juga dilakukan secara manual. Oleh karena itu, perlu juga sistem tiket box tersebut bisa dilakukan secara terkomputerisasi agar dapat memudahkan kinerja para panpel Persebaya untuk mengetahui data – data para calon pembeli hingga memonitoring lokasi tiket box. Sistem yang dilakukan secara terkomputerisasi dapat menghemat baik dari segi waktu, ruang, tenaga, biaya dan lain-lain dibandingkan dengan dilakukan secara manual.

Untuk menunjang kinerja panitia pelaksana (Panpel) Persebaya Surabaya dalam pemesanan tiket diperlukan sebuah aplikasi pemesanan tiket box berbasis web. Sehingga yang biasanya dilakukan secara manual berubah menjadi ke secara yang terkomputerisasi. Dengan kata lain, aplikasi ini merupakan suatu sistem yang menangani bagian pemesanan tiket box pertandingan yang diselenggarakan oleh pihak panpel Persebaya Surabaya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merasa perlu untuk mengangkat tugas akhir dengan judul “Rancang Bangun Sistem Perangkat Lunak Pemesanan Tiket Box Pertandingan Persebaya Surabaya Berbasis Web”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana membuat dan merancang tampilan sebuah sistem pemesanan tiket box pertandingan yang user friendly bagi setiap pengguna aplikasi?
- b. Bagaimana membuat suatu aplikasi yang dapat membantu panitia pelaksana dan petugas tiket pada Persebaya Surabaya untuk meningkatkan kinerjanya dalam pengelolaan tiket pertandingan?
- c. Bagaimana merancang database yang efisien untuk mengelola data pada sistem perangkat lunak pemesanan tiket box pertandingan?
- d. Bagaimana mengimplementasikan rancangan yang sudah dibuat menjadi sebuah aplikasi yang berjalan dengan baik dan benar?

1.3 Batasan Masalah

Untuk lebih memfokuskan pada permasalahan, maka sejumlah batasan masalah dan asumsi yang ada dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi yang dihasilkan dari tugas akhir ini adalah aplikasi yang berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP, sehingga tidak membahas bahasa pemrograman web yang lain seperti ASP, JSP dan berbagai teknologi pendukungnya seperti vbscript.
- b. Aplikasi ini menggunakan Adobe Dreamweaver CS5 sebagai media pembuatan web dan DBMS MySQL sebagai media penyimpanan data, sehingga tidak membahas DBMS yang lain seperti Microsoft SQL Server 2000, PostGre, Oracle, dan lain sebagainya.

- c. Aplikasi pemesanan tiket ini hanya melayani maksimal 3 tiket per kategori.
- d. Pemesanan tiket pertandingan Persebaya hanya bisa dilakukan pada lokasi tiket box yang telah ditentukan.

1.4 Tujuan

Mengacu pada perumusan masalah, tujuan yang hendak dicapai dalam penyusunan skripsi ini adalah:

- a. Membuat dan merancang tampilan sebuah sistem pemesanan tiket box pertandingan yang user friendly bagi setiap pengguna aplikasi
- b. Membuat suatu aplikasi yang dapat membantu panitia pelaksana dan petugas tiket pada Persebaya Surabaya untuk meningkatkan kinerjanya dalam pengelolaan tiket pertandingan.
- c. Merancang database yang efisien untuk mengelola data pada sistem perangkat lunak pemesanan tiket box pertandingan.
- d. Mengimplementasikan rancangan yang sudah dibuat menjadi sebuah aplikasi yang berjalan dengan baik dan benar.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diambil dari skripsi ini antara lain sebagai berikut:

- a. Merubah sistem pendataan secara manual (menggunakan kuitansi) menjadi sistem aplikasi perangkat lunak yang lebih terstruktur dengan baik.
- b. Memberi bantuan pada petugas lokasi tiket box mendata calon pemesan dalam melakukan reservasi tiket pertandingan Persebaya.

- c. Memberi akses cepat bagi panitia pelaksana Persebaya untuk memperoleh informasi data pemesanan tiket pertandingan.
- d. Memberi kemudahan calon pemesan tiket untuk memperoleh informasi pemesanan tiket pertandingan beserta kuota tiket yang tersedia.
- e. Memudahkan kinerja panpel Persebaya dalam memonitoring tiket – tiket yang telah terpesan di sejumlah tempat tiket box.
- f. Memberi bantuan pada panitia pelaksana Persebaya dalam meminimalisir adanya calo tiket.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode adalah cara yang dipergunakan untuk mencapai suatu tujuan (Surachmad, 1976). Adapun metode yang dipakai adalah:

- a. Survei Lapangan.
- b. Studi Literatur.

Studi literatur adalah pengumpulan dokumen - dokumen, referensi-referensi, buku-buku, sumber dari internet, atau sumber-sumber lain yang diperlukan untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi. Pada tahap ini bertujuan untuk mendukung teori-teori yang berkaitan dengan masalah yang muncul.

- c. Analisa dan Perancangan Sistem

Setelah tahap studi literatur dibuat dilakukan analisa kebutuhan sistem serta deskripsi umum sistem serta dilakukan analisa kebutuhan sistem, selain itu juga dilakukan perancangan yang siap untuk diimplementasikan.

d. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini merupakan tahap yang paling banyak memerlukan waktu karena model dan rancangan aplikasi yang telah dibuat diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP serta menggunakan database MySQL.

e. Uji Coba dan evaluasi aplikasi

Uji coba ini dilakukan dalam rangka untuk memastikan apakah aplikasi yang telah dibuat sudah sesuai dengan yang direncanakan dalam tahap analisa dan perancangan sistem, serta dievaluasi mengenai kelayakan pemakaian aplikasi.

f. Penyusunan Buku Skripsi

Pada tahap ini merupakan tahap terakhir dari pengerjaan Skripsi. Buku ini disusun sebagai laporan dari seluruh proses pengerjaan Skripsi. Dari penyusunan buku ini diharapkan dapat memudahkan pembaca yang ingin menyempurnakan dan mengembangkan aplikasi lebih lanjut.

1.7 Sistematika Penelitian

Laporan Tugas Akhir (Skripsi) ini terdiri dari 6 (enam) bab, dimana masing–masing bab mempunyai kaitan satu sama lain, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan secara umum mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah

yang ada pada sistem ini, manfaat dan sistematika penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi berbagai teori dasar yang menjadi tinjauan untuk merancang dan membuat sistem berbasis pengetahuan dan aturan yang digunakan untuk menghasilkan suatu keputusan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN DESAIN SISTEM

Bab ini membahas tentang perancangan kebutuhan sistem yaitu sistem berbasis pengetahuan dan aturan untuk memprediksi bahan baku pada tahun-tahun yang akan datang.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisikan penjelasan tentang mengimplementasi rancangan sistem ke dalam bentuk suatu program.

BAB V : UJICOBAN DAN EVALUASI SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang pengujian sistem secara umum maupun terperinci. Langkah pengujian dilakukan berulang hingga di capai suatu sistem sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil permasalahan yang terjadi dalam skripsi ini serta berisi tentang saran-saran yang dapat digunakan untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut atas sistem yang telah dibuat.